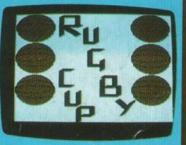
NEW SPECIAL PLAYGAMES

20 GIOCHI

MENSILE - N. 50

CBM 64



SPECTRUM 48K

FAST LOADING "BITURBO"

L'IMPORTANTE È VINCERE

Diceva il vecchio De Coubertin "L'importante è partecipare, non vincere". Noi a questo detto ammuffito non crediamo molto e per questa ragione intendiamo raccontarvi nelle nostre recensioni un po' di segreti sui giochi più gettonati del momento.
In particolare ci sembra giusto darvi tutti i trucchi che vi permetteranno di essere imbattibili a **Alien Breed** e a **Elvira 2**. Del primo gioco siamo addirittura riusciti a trovare le mappe originali che vi dicono tutti i punti "caldi" in cui si vince o... si legge Game Over!

MANDATECI I VOSTRI PROGRAMMI !!!

POTRETE VINCERE

da Lire 500.000 a 1 milione per gioco pubblicato
Lire 150.000 per il listato

New Special Playgames N° 50 - Periodico mensile - Settembre 1992 - Edizioni SIPE s.r.l. -
Via Ausonio, 26 - 20123 Milano - Dir. Resp. Elvio Fantini - Reg. presso il Trib. di Milano N° 537 del 16/7/87
Sped. abb. post. gr. III/70 - Distribuzione per l'Italia: MESSAGGERIE PERIODICI S.p.A.
Viale Famagosta, 75 - 20142 Milano - Tel. 02/8467545 - Stampa Grafica '92 - Rodano Millepini (MI).

SULLA CASSETTA

CBM 64 LATO A

SPECTRUM LATO B

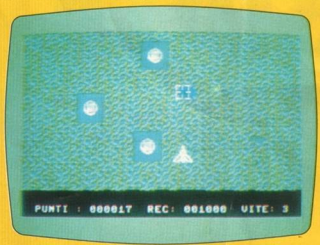
4	BASE ALIENA	CAVEMAN IN N.Y.
5	NUMERI	STREET MATCH
6	RAZ	SELTZ VS SIP
7	TUBI	NEVER SAY GOAL
8	CALCIO SPAZIALE	SUPER BALL
9	PIASTRELLE	ON THE KART
10	MANU E SIMO	MINES
11	RUGBY CUP	BLACK POWER
12	ALPHA	ZWORKLE
13	MISSIONE SPECIALE	QUICK RUN

SULLA RIVISTA

14	ADVANTAGE TENNIS: a lezione da Becker
17	Come vincere a ALIEN BREED
22	MARIO LEMIEUX HOCKEY: disco bollente
26	ELVIRA 2: nel regno dell'orrore
29	Mercato di hardware e software

C64

BASE ALIENA



Sei il più esperto pilota di astro-caccia dell'intera flotta spaziale e ti è stato affidata una pericolosa missione di vitale importanza.
Devi sorvolare il territorio nemico, raggiungere la base aliena e distruggerla.
Il tuo compito non sarà affatto facile perché dovrai sopravvivere a ben dieci orde di attacchi nemici: dischi spaziali, caccia, aerei, ecc.
Come se non bastasse dovrai cercare di bombardare le basi di difesa disseminate sul territorio nemico.
Per distruggere le costruzioni devi posizionare il mirino, dare la direzione del joystick verso il basso e premere lo sparo. Sfodera tutta la tua abilità ed il tuo coraggio per portare a termine l'impresa con successo.

JOYSTICK IN PORTA 2

F1	inizio partita
F3	pratica
F5	livello gioco
Z	sinistra
X	destra
RETURN	sparo
=	su
SHIFT	giù

SPECTRUM

CAVEMAN IN N.Y.

Un cavernicolo per cause al di sopra delle conoscenze umane, viene a trovarsi proiettato nel futuro e più precisamente nell'anno 1999 nella megalopoli di New York. Colto da sconcerto e da una paura irrefrenabile, il povero cavernicolo comincia a saltare da un palazzo all'altro.
Starà a te, nei panni del primitivo essere umano, toglierti dagli impicci in cui ti verrai a trovare.
Le munizioni di cui disponi sono delle noci di cocco, certo non sono l'ultima scoperta dell'industria bellica, ma in ogni modo ti saranno certamente d'aiuto per colpire coloro che cercheranno di fermarti. Insomma siamo di fronte ad un classico platform-game, ricco di suspance e colpi di scena a ripetizione. La vista del gioco è laterale fornendoti così la possibilità di avere una visione completa dell'area giocabile con un conseguente miglioramento della giocabilità. Buon divertimento!

JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

Tasti ridefinibili

NUMERI

Ecco un gioco che non richiede coraggio e prontezza di riflessi ma solo una buona dose di intelligenza. Potrai giocare contro il computer o contro un tuo amico in una sfida all'ultima pedina.
Il campo di gioco è costituito da una scacchiera sulla quale puoi liberamente posizionare le tue pedine. Queste sono contrassegnate dal numero 1, ma posizionandole sopra una tua pedina già piazzata potrai incrementare il numero che identifica quest'ultima fino a raggiungere il 4. Una volta raggiunto questo numero la pedina esploderà dividendosi in 4 pedine adiacenti contrassegnate dal numero 1. Nell'esplosione tutte le pedine vicine a quella disintegrata aumenteranno il loro numero di riferimento, con la particolarità che le pedine avversarie verranno mangiate e trasformate in tue pedine. Ovviamente se durante la deflagrazione una delle pedine coinvolte raggiungesse il numero 4, questa esploderebbe a sua volta e così via in una esplosione a catena. Tieni presente che le pedine sul bordo esplodono quando raggiungono il 3, mentre le pedine sull'angolo esplodono quando raggiungono il 2. Ricordati che il tempo a disposizione per ogni mossa è limitato ed in caso di esaurimento passerai la mano al tuo avversario perdendo una preziosa opportunità. Lo scopo del gioco è chiaramente quello di mangiare tutte le pedine avversarie e vincere così la partita.

JOYSTICK IN PORTA 2

SPARO	inizio partita/ scelta opzioni
JOYSTICK SU/GIU'	posizionamento su opzioni

STREET MATCH

Nei cupi meandri della città, dove la malavita ha piantato profondamente le sue radici, esiste una banda di pugili non professionisti il cui unico scopo è picchiare a suon di cazzotti chiunque incontrano sul loro cammino. Questa volta però non avranno vita facile! Nei panni di un giustiziere dovrai affrontare ognuno di questi picchiatori che, se presi uno ad uno, si rivelano essere dei comuni mortali con le loro paure e limiti psico-fisici.
Starà a te sconfiggerli a suon di pugni e calci per ripulire così, una volta per tutte, la città da questi delinquenti. Buona fortuna!

JOYSTICK TASTIERA

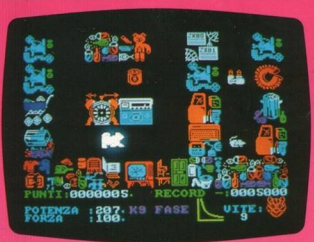
RAZ

Sei un pilota di astro-caccia e per entrare a far parte della flotta spaziale devi riuscire a superare ben sei prove: forche del terrore, palla da schiavo, montagne assassine, pipe pazze, palle della morte, cerca l'uscita. In ognuna di queste prove devi ovviamente riuscire a non farti colpire da forconi, palle, pipe ed a superare tutte le difficoltà che ti sbarreranno la strada. Il tuo compito consiste praticamente nel riuscire a sopravvivere fino al termine della sesta prova. Buona fortuna!

JOYSTICK IN PORTA 2

SPARO inizio partita

SELTZ VS SIP



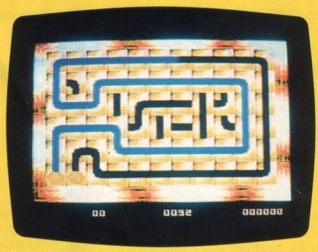
Rincasando da un bel giro sui tetti, mio caro amico gatto, hai ricuperato un po' di cibo per i tuoi gattini che ti stanno aspettando impazienti. Ma con sommo dispiacere (e anche un po' di fifa) scopri che un cane sta cercando un po di cibo. Anche lui ha degli obblighi alimentari!!!

Prova quindi a fare i tuoi bei giri senza sfinirti fisicamente e senza fare brutti incontri. La città è grande e volendo c'è posto per tutti... basta volerlo. Per farvi cosa gradita troverete le istruzioni dettagliate all'interno del gioco.

JOYSTICK - TASTIERA

TUBI

In questo gioco dovrai essere così abile da costruire, nel poco tempo a tua disposizione, una tubatura lungo la quale far scorrere l'acqua.
Il campo di gioco è costituito da una scacchiera formata da tanti quadrati contrassegnati da un pezzo di tubo e da due quadrati contrassegnati da due boccette.
Il tuo compito sarà quello di girare i quadrati in modo da costituire una unica tubatura che collega fra loro le due boccette. Tieni presente che guadagni punti sia in base alla lunghezza del tubo, sia in base al tempo impiegato.
Una volta costruito l'intero percorso, posizionati su una delle due boccette e premi lo sparo per far scorrere l'acqua da una boccetta all'altra.



JOYSTICK IN PORTA 2

SPARO inizio partita

NEVER SAY GOAL

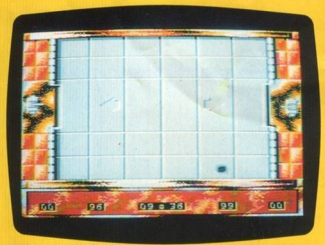
Sei il manager di una neo-promossa squadra di calcio di serie A, e ovviamente il tuo unico scopo è quello di vincere il campionato. Nello schermo principale sono elencati gli strumenti utili al tuo lavoro: un computer, un telefono, uno schedario, ecc. con il quale potrai reperire informazioni utili sui tuoi giocatori e su quelli di altre squadre, sulle trattative, sulle tattiche di gioco, sui migliori allenatori, sul mercato e così via. Insomma dateci sotto e... vinca il migliore.

JOYSTICK-SINCLAIR-TASTIERA

6-7	sinistra-destra
8-9	su-giù
Ø	fuoco

CALCIO SPAZIALE

Ecco una versione del gioco del calcio veramente futuristica. Invita un tuo amico a sfidarti in una partita spaziale la cui fine sarà decretata solo dallo scadere del tempo o dall'esaurimento dei colpi a disposizione di ogni giocatore.
Mettiti nei panni di un portiere alla guida di un carro armato e preparati a difendere la tua porta.
Ogni giocatore deve cercare di colpire la palla con i colpi sparati dal cannone e ovviamente deve cercare di indirizzarla nella porta avversaria.
Il compito non è affatto semplice perché la palla deve essere colpita di striscio per riuscire a spostarla dal centro del campo. Infatti se entrambi i giocatori la colpissero centralmente, ma da lati opposti, la palla rimarrebbe immobile fino all'esaurimento dei colpi di uno dei giocatori.
Buon divertimento!



JOYSTICK IN PORTA 2 e 1

SPARO inizio partita

SUPER BALL

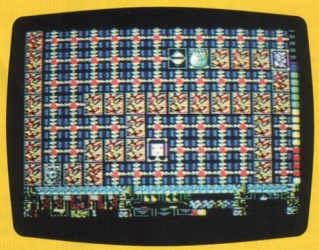
In questo platform-game impersoni una specie di faccia a forma di pallina che rimbalza un po' dappertutto.
Il tuo scopo è quello di avanzare verso destra senza toccare nulla che si muove (mostri e derivati vari) usando come si conviene la tua potenzialità di salto di cui disponi. Solo così facendo potrai riuscire ad avanzare fino al limite della zona x dove le sorprese saranno sempre più affascinanti e sconvolgenti.
Buona fortuna!

JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

Tasti ridefinibili

PIASTRELLE

Devi aiutare un simpatico mostriciattolo a recuperare tutti i diamanti disseminati sul campo di gioco. Per raggiungere i diamanti puoi camminare solo sulle piastrelle altrimenti sarai irrimediabilmente spacciato. Fai molta attenzione alle piastrelle perché quelle contrassegnate da un numero ti permettono di fare altri N passi nella direzione desiderata, quelle contrassegnate da frecce, che continuano a cambiare direzione, ti trasportano in un'altra zona dello schermo ed infine quelle contrassegnate da frecce fisse ti costringono a camminare nella direzione indicata.
Ovviamente il campo di gioco è popolato da esseri ostili che faranno di tutto per renderti la vita difficile, ma fortunatamnete per te puoi cercare di uccidere i tuoi nemici con la pistola. Ricordati però che il numero di colpi a tua disposizione è limitato.
Una volta raccolti tutti i diamanti potrai accedere al livello successivo. Fai attenzione che, dopo un certo numero di livelli, ti verrà dato un codice segreto grazie al quale potrai iniziare una nuova partita direttamente da quel livello.

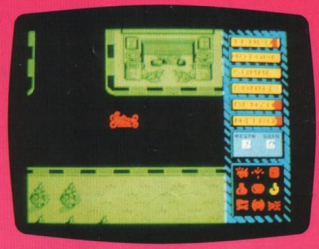


JOYSTICK IN PORTA 2

SPARO	inizio partita
SPARO+DIREZIONE	per sparare

ON THE KART

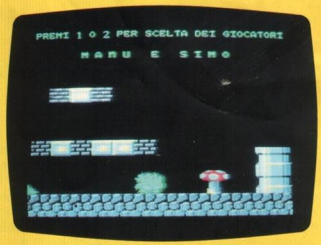
In questo gioco tridimensionale con vista dall'alto sei alla guida di uno strano go-kart che dovrai condurre attraverso vari circuiti di tutto il mondo.
Il tuo mezzo è dotato di un turbo alimentato a nitroglicerina. Durante la corsa normale sarai spinto da normalissima benzina ma non appena dovrai effettuare un sorpasso basterà premere il fatidico pulsante e la super velocità entrerà in azione.
Attento alle curve, una velocità troppo sostenuta potrebbe risultare fatale e farti terminare la gara prima del previsto. Buona fortuna!



JOYSTICK TASTIERA

MANU E SIMO

Questo gioco narra le stupende avventure di due terribili bambine Manu e Simo!
Attraverso queste due incorreggibili monelle, avrai modo di vivere pericolosamente tra le mille insidie che minano il loro percorso. Lo scopo del gioco è superare i vari livelli di difficoltà crescente. L'avidità infinita di Manu e Simo per i preziosi diamanti ti permetterà di aumentare il tuo punteggio alla fine del livello. Durante il percorso incontrerai molte caselle, che una volta colpite (a suon di testate), si riveleranno fonte dei suddetti diamanti o di speciali poteri che ti divertirai a scoprire. Ci sono molte caselle uguali ad altre, ma solo in apparenza: in realtà nascondono varie sorprese.
La tua abilità verrà messa a dura prova dal superamento di diversi mostrini, che potrai eliminare saltando sulle loro teste, badando a non sfiorarli.
La difficoltà è accresciuta dalla velocità con cui dovrai terminare ogni livello entro il tempo limite a tua disposizione. Buona fortuna!



JOYSTICK IN PORTA 2

1/2	numero di giocatori
SPARO	inizio
RESTORE	abbandoni la partita
SHIFT LOCK	pausa

MINES

Il tuo compito è quello di ritornare alla tua dimora facendo attenzione che il percorso è minato.
Con te hai un particolare segnalatore che ti indica il numero di mine presenti vicino a te.
Usando la logica cerca di muoverti con il passo felpato di una tigre cercando di non mettere il piede là dove è situato il pericolo bomba.
Istruzioni dettagliate a video.

JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

Q	**su**
A	**giù**
O	**sinistra**
P	**destra**

RUGBY CUP

Il rugby è senza dubbio uno dei più nobili ed antichi sport inventati dall'uomo e con questo programma potrai avvicinarti ad esso, se non lo conosci ancora, oppure potrai verificare la perfetta simulazione, se ne sei un perfetto conoscitore. All'inizio devi selezionare tra svariate opzioni che ti permettono di impostare ogni variabile (campo di gara, tempo, vento, difficoltà, squadre e relative formazioni, tornei e coppe internazionali ecc.). Caratteristica simpatica ed innovativa di questo gioco è la possibilità di salvare e quindi caricare successivamente la situazione attuale alla quale sei arrivato (prepara allo scopo un nastro vuoto). Puoi anche rivedere le sequenze migliori delle partite. Tutte queste selezioni le effettui selezionando con l'apposito riquadro l'opzione relativa e sparando per confermare (conferma il riquadro in basso a destra per uscire dal menu). Una partita ripropone le varie regole dello sport vero. Scopo di ogni squadra è quello di segnare più punti dell'avversario entro il tempo limite di gioco e vincere così la partita. Puoi fare punti in due modi: portando "alla mano" la palla oltre la linea di meta dell'avversario oppure calciando la palla entro i pali, sopra la traversa. Puoi passare la palla solo all'indietro, una freccia indica il giocatore che controlli in quel momento ed un rombo ne indica la posizione. Un puntino sotto il giocatore indica la direzione di tiro. Nei calci piazzati devi fermare le due linee visualizzate in basso a sinistra nella posizione di direzione ed altezza alla quale vuoi calciare. Nelle mischie devi "smanettare" forte con il joystick per vincerle. In alcune situazioni devi decidere la tattica selezionando con il joystick e sparando il riquadro corrispondente tra quelli che appaiono sullo schermo. Premi sparo quando non hai la palla per cambiare il giocatore che controlli.

JOYSTICK IN PORTA 2

RUN/STOP	pausa
Q	abbandoni gara

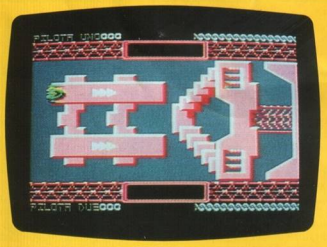
BLACK POWER

In questo gioco per vincere dovrai sconfiggere il tuo avversario in un solo round, buttandolo al tappeto per tre volte entro il tempo massimo.
Puoi colpire il tuo avversario con il gancio solo quando l'indicatore K.O. sta lampeggiando.
In caso contrario non succederà nulla e l'avversario sarà pronto a replicare immediatamente.
Per colpire al volto dovrai tenere una guardia alta prima di attaccare mentre per colpire al corpo (stomaco, fianchi, fegato) dovrai tenere una guardia più bassa. Fai così e non ci saranno problemi e la vittoria finale sarà sicuramente tua.
Buona fortuna e... metticela tutta!

JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

1	**guardia alta**
A	**guardia bassa**
Q	**giù**
U	**sinistra**
I	**pugno a sinistra**
P	**pugno a destra**
Tasti fila bassa	**gancio**

ALPHA



In questo gioco dovrai cimentarti in una corsa spaziale. Puoi scegliere se giocare da solo o contro un tuo amico in una avvincente sfida. Hai anche la possibilità di scegliere il numero di piste che vuoi percorrere ed il tipo di circuito.
Il gioco è molto semplice: sei alla guida di una navicella spaziale e devi cercare di percorrere tutta la pista, senza schiantarti contro le pareti, nel più breve tempo possibile.
Lungo il percorso sono disseminati vari oggetti che potrai o dovrai raccogliere. Questi sono degli imprevisti in quanto ti permetteranno di andare ad una maggiore velocità, ti costringeranno a percorrere la pista al buio e così via.
Buon divertimento!

JOYSTICK IN PORTA 2 e 1

SPARO inizio partita

ZWORKLE

A bordo di un sofisticatissimo caccia dovrai penetrare attraverso le linee nemiche.
Squadroni interi di aerei ti verranno incontro per bloccarti ma se elimini tutti i caccia che compongono ogni singolo squadrone avrai la possibilità di raccogliere un bonus che ti permetterà di incrementare sia la potenza di fuoco del tuo aereo, sia la sua velocità. Seguendo lo scroll laterale arriverai così alla zona dove risiede il quartier generale, protetto da aerei ultra moderni che ti daranno parecchio filo da torcere. Solo una rapidità nei movimenti fuori dal comune sarà la giusta arma segreta che potrà fare la differenza fra te e i tuoi nemici. Buona fortuna!

JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

Tasti ridefinibili

MISSIONE SPECIALE

Sei un soldato del reparto speciale degli assaltatori e ti è stata affidata una importante missione: penetrare in territorio nemico, infliggere ai tuoi avversari il maggior numero di perdite e fare incetta di armamenti.
È una missione praticamente suicida dal momento che dovrai fare i conti con svariati avversari: soldati, carri armati, cannoni, postazioni nemiche, ecc.
Segui le frecce sul terreno che ti indicheranno il percorso esatto e raccogli le armi che troverai lungo il cammino: mitragliatrici, lancia-razzi, lancia-fiamme.
Evita il fuoco nemico e cerca di uccidere il maggior numero di soldati avversari.
Avrai bisogno di tutta la tua abilità e la tua astuzia per riuscire a sopravvivere e portare a termine la missione. Tuttavia non temere: sei addestrato per superare qualsiasi difficoltà!

JOYSTICK IN PORTA 2

SPARO inizio partita

C64

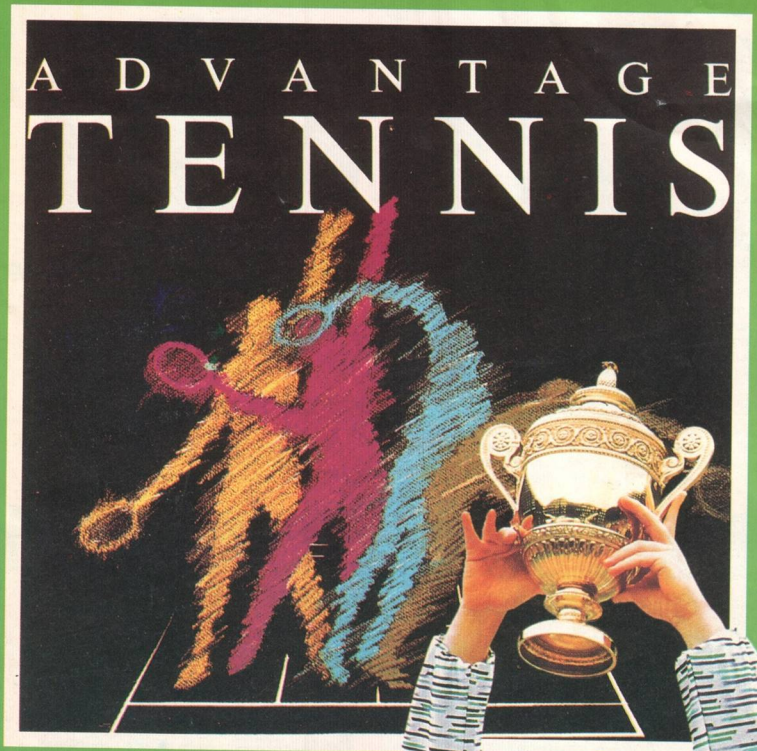
QUICK RUN

Ti trovi nei panni di un leprotto e devi avventurarti alla ricerca dei tuoi piccoli recentemente scomparsi. Per rendere possibile questo devi attraversare il paese ed affrontare i pericoli che coesistono con esso. Raccogli gli oggetti che ritieni utili e usali in ogni circostanza che si presenta. Oltre a questo vi è anche una grossa novità. Potrai mixare tra di loro i vari oggetti ed ottenere così un solo, unico oggetto multifunzionale. Ci vuole molta fantasia e creatività, nonché una rapidità che, essendo un leprotto, non dovrebbe certamente mancarti.
Usa tutte le doti in tuo possesso e la vittoria e il ritrovamento dei piccoli leprotti sarà una realtà... una bella, fantastica realtà.

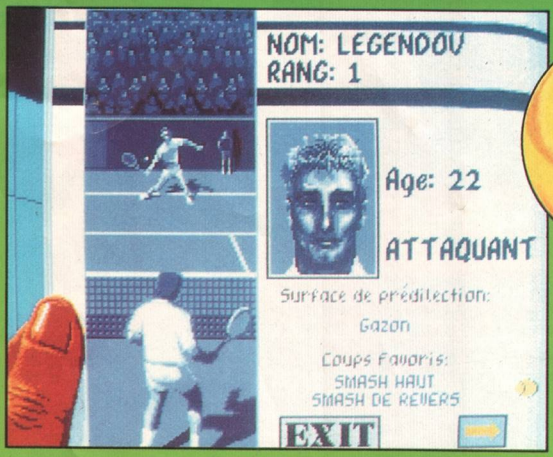
JOYSTICK TASTIERA

SPECTRUM

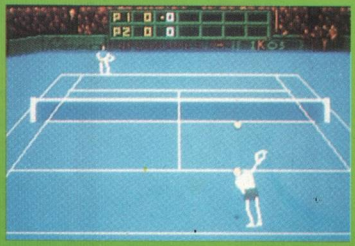
ADVANTAGE TENNIS

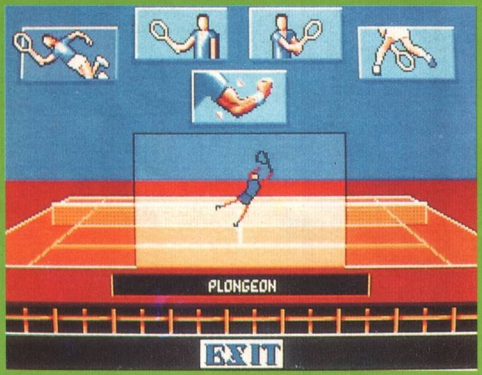


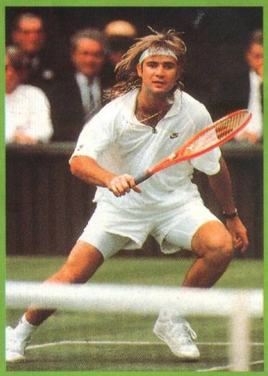
Ah, tennis. In Inghilterra è un gioco di palle, fragole, acqua pura e vecchi uomini su alte sedie. Un gioco che richiede una perfetta coordinazione da parte dei giocatori e una perfetta oscillazione del pubblico. Non c'è praticamente niente di simile. Tutti quegli altri stupidi giochi di palle come il biliardo, il golf e - orrore degli orrori - il bowling non sono nemmeno da mettere in confronto con questo. Solo il tennis prevede quell'unica combinazione di movimenti eleganti, grida in crescendo e commento bombardante, e probabilmente è per questo che fino ad oggi ci sono stati pochissimi giochi sul tennis,



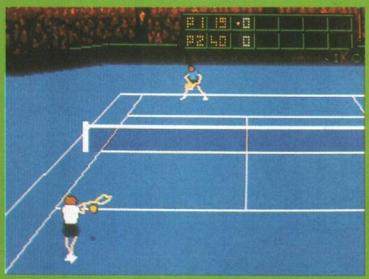
compresa la prima serie **Tennis Cup** e **Pro Tennis Tour 2** (tutti e due francesi). Ora la Infogames ha deciso di allungare la lista con un nuovo gioco, **Advantage Tennis**.
In questo gioco puoi scegliere se giocare sul cemento, sull'erba o sulla terra rossa, puoi crearti il tuo giocatore, con i suoi punti forti, e allenarti furiosamente prima di cominciare un torneo. Esistono quattro diversi tipi di giocatori: la tua creazione imbattibile che si specializza in "between the legs", giocatori predefiniti, il computer (al quale puoi cambiare le caratteristiche) e, in un gioco a due, il tuo avversario, che comunque è buon competitore.
E poi via verso Wimbledon, il Roland Garros o la Coppa Davis.
Trattandosi di un gioco francese ci si aspettava quasi che contenesse alcuni nuovi contributi al normale livello di stravaganza, come ragazze in topless o arbitri stranamente pettoruti.
Fortunatamente non è stato così, anche se rimane molto, irritante il fatto che fra i giocatori non vi sia nessuna tennista, soprattutto perché a qualcuno potrebbe venir voglia di chiamarsi Steffi (mentre l'opzione per Martina è possibile). In ogni caso ti crei tu il tuo giocatore, conferendogli alcuni attributi, come una volée forte e un ottimo servizio, togliendogli però altre caratteristiche. Il problema sta nel fatto che nel gioco per due giocatori, l'avversario può scegliere le sue caratteristiche, ma le tue rimangono fisse. Il manuale ti raccomanda di raggiungere un accordo, cosa non facile se il tuo avversario assomi-







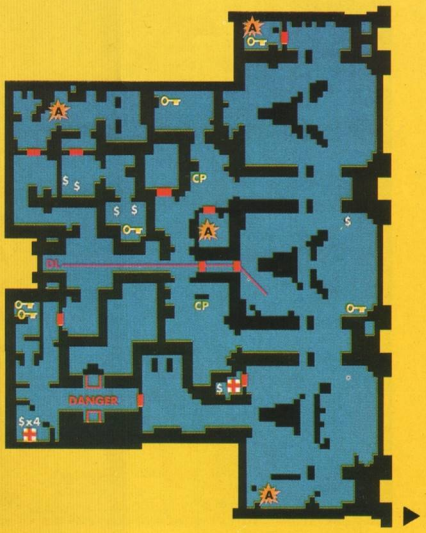
glia a Hulk Hogan.
Ma passiamo al gioco vero e proprio. I grafici sono animati in modo veramente carino, con giocatori che saltano, si lanciano, smashano e sbattono le loro racchette. Tuttavia, ci sono alcuni problemi di giocabilità, sembra che in qualche modo gli sprite abbiano una loro mente. Indipendentemente dal movimento che imponi al joystick, Martina può non rispondere abbastanza velocemente. Questo accade sempre contro a giocatori di alto livello, non rimane nessuna speranza. Inoltre i giocatori si trascinano inseguendo e colpendo la palla molto prima che tu abbia finito di premere il tasto di fuoco.
Naturalmente le tue probabilità di ottenere un buon punteggio, in questo caso, sono decisamente ridotte.
Ecco alcune opzioni insolite: l'allenamento, i modi stagione e esibizione, con la possibilità di "salvare" per la creazione del tuo uomo ideale e vedere un replay della tua ultima partita. Oltre a ciò c'è poi un pratico zoom automatico che ti permette di vedere da vicino i colpi a rete. Purtroppo non esiste un modo dove i giocatori si insultano e il pubblico fa lo stesso!
La critica più grave, però, è per il movimento semi-assistito, non riesci praticamente mai a controllare fino in fondo il tuo giocatore, e questo, di sicuro, non contribuisce certo a migliorare il realismo del gioco. Per quanto riguarda gli effetti sonori, i rumori della palla e delle racchette, del pubblico e delle imprecazioni dei giocatori ci sono tutti, ma in alcuni momenti manca l'impressione di sentirmi proprio sul campo. In realtà, l'impressione è di grande casualità.
In definitiva, è un gioco di tennis nella media. ●

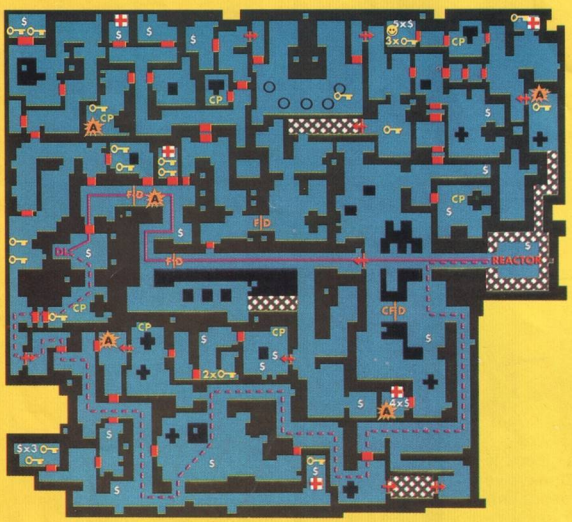


COME VINCERE A ALIEN BREED

Alien Breed? Un gioco meraviglioso, avevamo pensato, ma anche per il quale c'è un terribile bisogno di avere una o due piantine. E il giorno dopo, quando abbiamo guardato la corrispondenza del nostro piccione viaggiatore, per una coincidenza davvero eccezionale, queste cartine di **Breed** ci si sono srotolate sotto agli occhi.

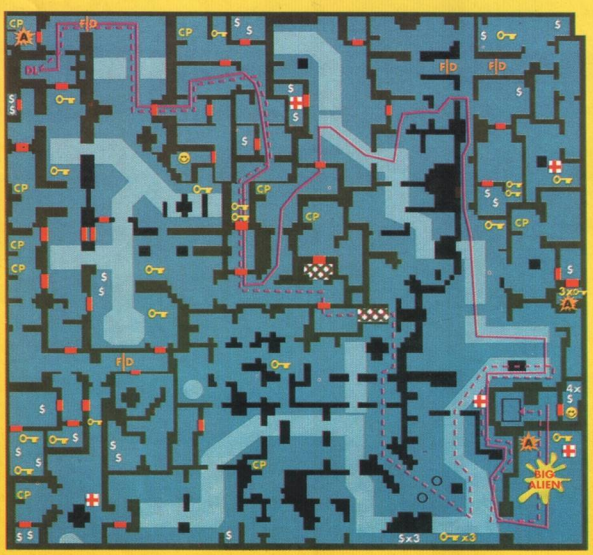
LIVELLO UNO
In questo livello raccogli munizioni, oltre a chiavi e crediti. Stai particolarmente attento agli alieni perché le tue vite sono fondamentali per i livelli successivi.





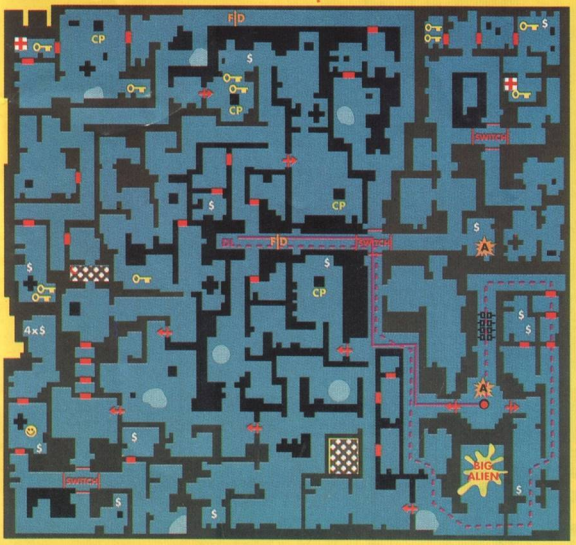
LIVELLO DUE

Non preoccuparti e non consumare energia per raccogliere i bonus che non si trovano sulla strada che porta al reattore (vedi cartina). Raccogli i bonus che non sono sul tuo percorso solo se sei particolarmente scarso in qualcosa. Quando raggiungi il reattore, può entrare un solo giocatore. Colpisci gli oggetti che ruotano, tocca il reattore per far partire il conto alla rovescia e torna velocemente all'ascensore senza perdere un attimo.



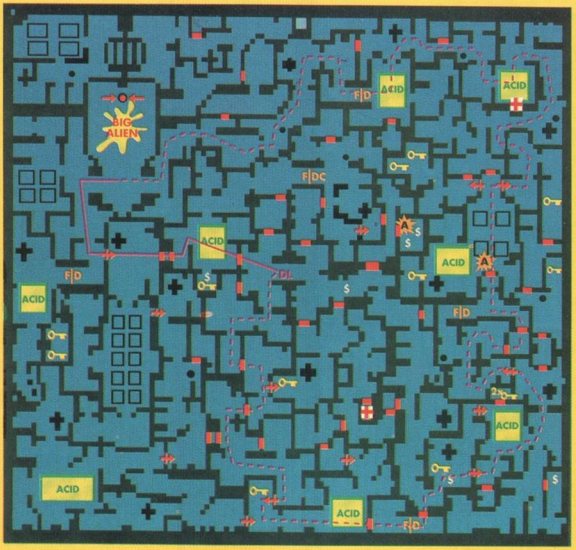
LIVELLO TRE

Segui il percorso indicato dalla cartina, astenendoti dall'aprire porte per raccogliere crediti, ti fa solo consumare chiavi. E sarai in profondo coma se cadi o negli sfiati d'aria del pavimento o nel fondo dell'ascensore. Avvicinandoti all'obiettivo, assicurati, di avere munizioni e chiavi sufficienti per poter fuggire senza problemi. Quando ci arrivi, uccidi il grande alieno guardiano, raccogli crediti, munizioni e vita supplementare, accendi l'alimentazione di energia e segui il percorso all'indietro fino all'ascensore, se necessario fermando il gioco.

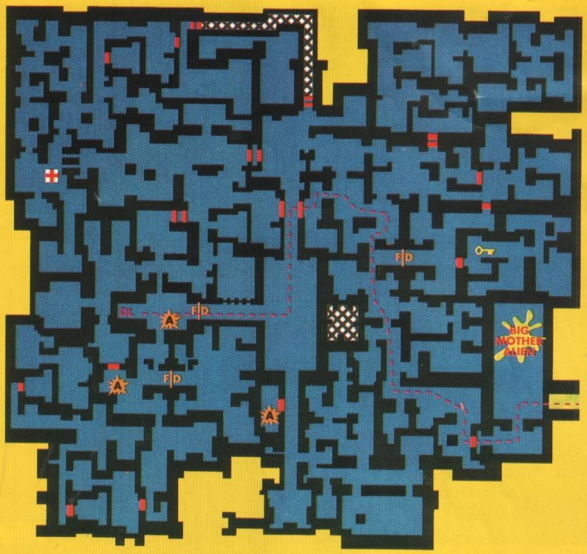


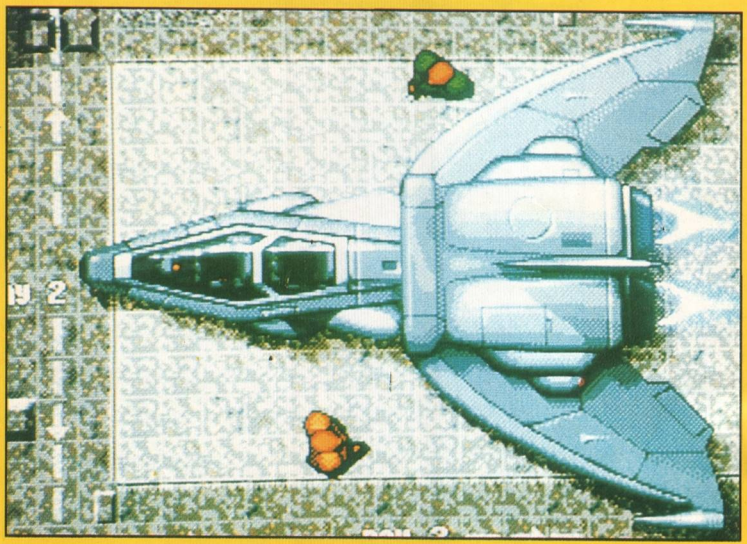
LIVELLO QUATTRO
Usa i crediti per comprare le importantissime vite supplementari, mentre continui a raccogliere il maggior numero possibile di chiavi, ma sempre senza uscire dal percorso indicato sulla cartina. Raggiunto l'obiettivo, uccidi l'alieno e apri la strada fino al pulsante (indicato nella cartina). Segui all'indietro il percorso consigliato fino all'ascensore, anche se agli incroci devi attraversare un raggio laser che ti fa perdere la vita.

LIVELLO CINQUE
Attieniti scrupolosamente al percorso indicato dalla cartina per evitare di perderti. Compra alcune chiavi dal sistema INTEX, tutte quelle che ti sono necessarie. Uccidi il grande alieno all'obiettivo e usa la cartina per ritrovare la strada verso l'ascensore.



LIVELLO SEI
In realtà non c'è molto da dire sul livello sei, a parte il fatto che hai bisogn di un'infinità di munizioni per uccidere la regina aliena finale.





QUESTO MESE IN EDICOLA

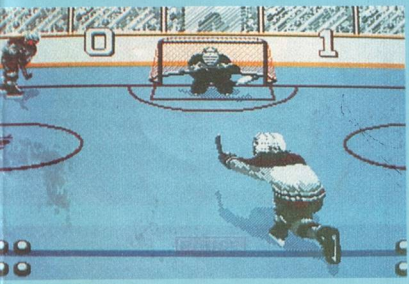
IL NUOVO NUMERO DI

MARIO LEMIEUX HOCKEY

Mario Lemieux Hockey è, come dice il titolo, una simulazione di hockey su ghiaccio. Dopo aver variato un'infinità di parametri (terzi tempi, fuori gioco, ecc.) il gioco si svolge in uno scorrimento orizzontale, in modo quindi **EA Hockey**.

E ora scegli il modo campionato o sfida uno dei tuoi amici in una partita dimostrativa. È partito!

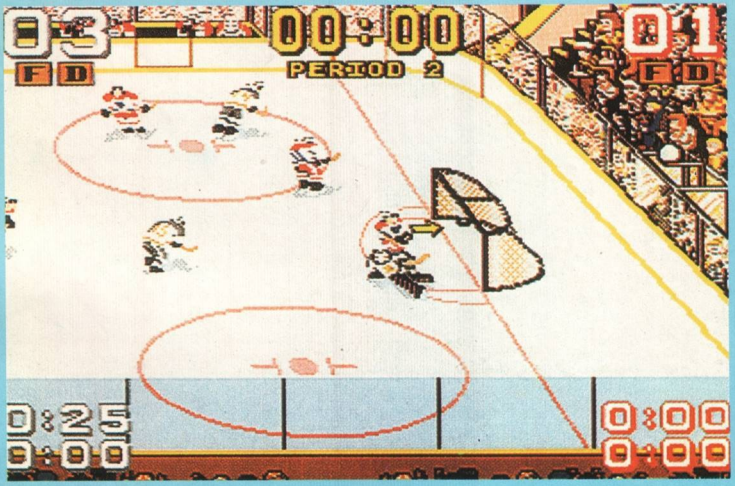
Prima di lanciarti nel campionato ti conviene utilizzare l'opzione "practice" per allenarti un pò nei tiri in porta. Vedrai, c'è qualcosa di poco chiaro. Puoi scegliere fra squadre di prima o seconda categoria per equilibrare le parti fra giocatori di livello



diverso. Come in ogni partita di hockey, l'atmosfera può facilmente degenerare in bastonate. A schermo pieno vedrai nei dettagli il regolamento di conti fra i due protagonisti che, dopo non pochi colpi, possono ritrovarsi in posizioni decisamente ridicole. Quando si verificano situazioni di questo genere può succedere che le vittime ti gratifichino con meravigliosi ruzzoloni surrealisti. Comunque questo filo di umorismo non influenza il rigido rispetto delle regole del gioco.

Dagli ottavi di finale il campionato si svolge in due partite vinte. Purtroppo, però, il campionato non incoraggia il gioco collettivo.

Mario Lemieux, realizzato meno bene di **EA Hockey**, ha una votazione positiva solo per la vena umoristica e per le innumerevoli statistiche disponibili in qualsiasi momento della partita: ma questa opzione spezza decisamente il ritmo del gioco. Bisogna infine notare anche l'assenza di un'opzione importante che dovrebbe permettere dei cambiamenti di linee manuali. Ora che l'hockey non è più uno sport sconosciuto e se anche tu, come me, sei diventato un appassionato di questo gioco, non dimenticare che c'è in circolazione, appunto, Mario Lemieux Hockey.



QUESTO È L'OCKEY

A hockey si gioca 6 contro 6, con *panchine foltissime e sostituzioni* continue perché il ritmo di gioco è altissimo. Di norma, oltre al portiere, ogni squadra schiera 2 difensori e 3 attaccanti. La partita dura 3 tempi di 20' effettivi.

LINEA. Nell'hockey si parla di "linea d'attacco" (il terzetto di attaccanti che solitamente giocano insieme) ma anche di "linea rossa" quella di metà campo, o di "linea blu", quella che delimita il terzo (di campo) difensivo o offensivo di una squadra.

GABBIA. Termine hockeistico per definire la porta. Attenzione al portiere: è un giocatore importantissimo, spesso il leader della squadra. Nel Nordamerica i "goalies" del campionato professionistico NHL sono veri divi.

PENALITÀ. Espulsioni: vengono fischiate dagli arbitri (un "referee" e due "linesmen") per punire falli di varia gravità (2 o 5 minuti) o un comportamento particolarmente scorretto: (cattiva condotta: 10 minuti). L'espulsione definitiva si chiama "penalità partita".

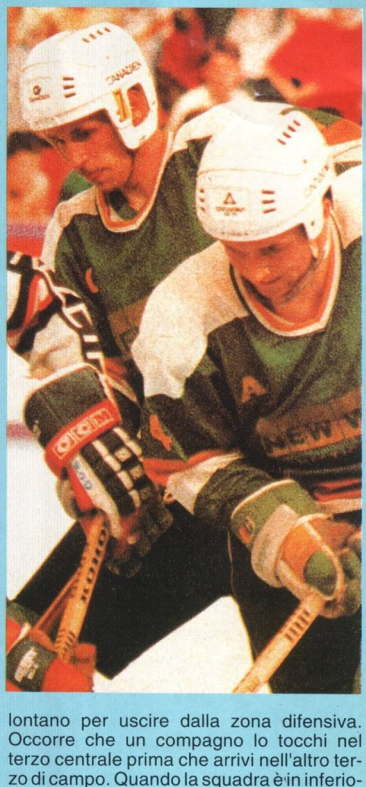
POWER PLAY. Quando un avversario è fermo sulla panca dei puniti si dice che la squadra avversaria gioca in power play, superiorità numerica. Di solito è la condizione più favorevole per liberare un giocatore al tiro e fare gol.

BALAUSTRA. È la recinzione in legno del rettangolo di ghiaccio, fa da sponda per il disco e anche... per i giocatori. È lì che si verificano gli scontri più spettacolari. Entro certi limiti, è perfettamente legale scaraventarci contro l'avversario o tenercelo bloccato.

INGAGGIO. È la ripresa del gioco dopo un'interruzione con l'arbitro che lascia cadere il disco sul ghiaccio e le stecche dei due giocatori che, se fossero di metallo, farebbero scintille. Per fortuna sono in legno.

FUORIGIOCO. Si può entrare nel terzo difensivo avversario solo dopo che è entrato il disco altrimenti è fuorigioco. In pratica, l'attaccante che ha il disco sulla stecca è sempre l'uomo più avanzato nel momento in cui si oltrepassa la linea blu avversaria.

LIBERAZIONE VIETATA. L'hockey non è un flipper: è vietato sparacchiare il disco lontano per uscire dalla zona difensiva. Occorre che un compagno lo tocchi nel terzo centrale prima che arrivi nell'altro terzo di campo. Quando la squadra è in inferiorità numerica, non c'è liberazione vietata.



FALLI. Roughing, tripping, holding, boarding, elbowing, slashing, hoocking: sono tutti termini americani che indicano vari tipi di fallo.

FALLO DI MANO. In pratica non esiste. Anche un attaccante può intercettare il disco con un guanto purché non lo trattenga (vale anche per il portiere).

ASSIST. Nell'hockey è importantissimo. Nelle classifiche dei cannonieri il passaggio-gol vale un punto, esattamente come ogni rete segnata.

RISSA. Si verifica spesso, raramente provoca danni seri. ●

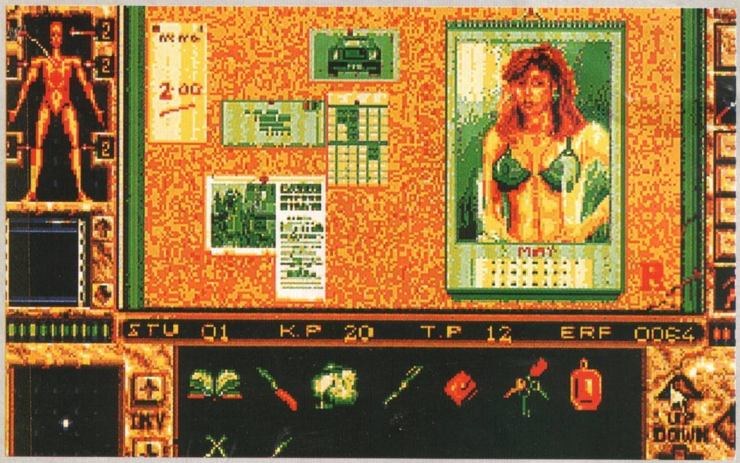
OGNI MESE

IN EDICOLA

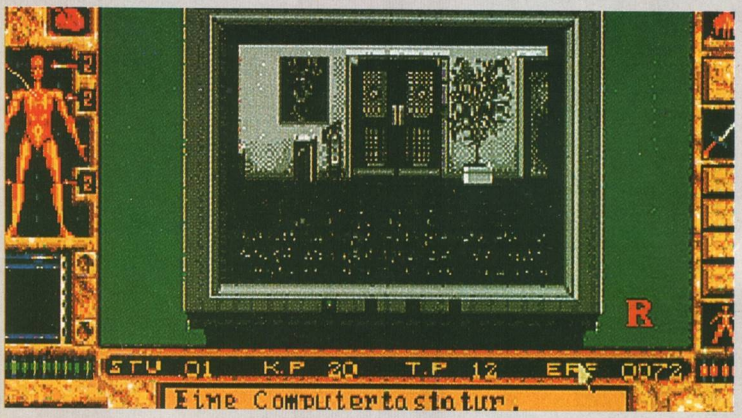
ELVIRA II
The Jaws of Cerberus

Elvira, star di molti spettacolari film dell'orrore e presidente della casa cinematografica Black Widow Productions, è proprio nei pasticci. È stata spinta da Cerberus, il cane a tre teste dell'inferno, in una situazione compromettente ed è tenuta prigioniera non si sa dove all'interno del suo set. Il nostro amico canino la sta torturando con il suo alito associato ad anni di consumo di Chappie e Pedigree Chum Mixer, ma il peggio deve ancora venire. Se il suo ragazzo, Stud Muffin (cioè tu), che non ha nessun indizio, non riesce a liberarla prima di mezzanotte, possiamo tutti dire addio alla nostra vamp preferita.
E non è certo una cosa facile. Stud dovrà farsi strada attraverso i set di tre film - una ragnatela simile a un labirinto, una vecchia casa vittoriana e un cimitero avvolto nella nebbia - prima di raggiungere la sua amata. Dalla sua parte ha la magia e una forza brutale, ma se vuoi che ce la faccia dovrai aiutarlo a sconfiggere più mostri di quelli che ti appaiono negli incubi peggiori.
Chi ha già giocato con **Elvira, Mistress of the Dark**, riuscirà ad aprirsi tranquillamente la strada anche in **Elvira** II. L'indicatore di attività sismica - che ti rivela l'avvicinarsi dei mostri - e un visualizzatore di stato sono aggiunte utili, ma non riescono certo a rendere il gioco radicalmente diverso dal suo predecessore. La trama è nuova, ma il sistema di gioco è praticamente lo stesso, comprese le 3D stile **Dungeon Master** (con

eccellenti grafici insanguinati), il pratico inventario, i visualizzatori di controllo intorno alla zona di gioco e una immensa quantità di dischi (questa volta sono sette). Nell'insieme l'interfaccia è abbastanza intuitivo da usare: se vuoi andare da qualche parte generalmente puoi scegliere fra clickare sullo schermo o sulle frecce del cursore. Tuttavia all'esplorazione manca dolorosa-



mente il comando "movimento laterale" di **Dungeon Master**: se, per esempio, vuoi andare a destra, devi ruotare di 90 gradi e andare avanti, due azioni quando una sarebbe stata molto più semplice da usare.
Gli altri comandi sono implementati meglio: puoi raccogliere gli oggetti trascinandoli nel tuo inventario con il mouse e, se clicki su un elemento, ti appare automaticamente un menù di comandi a lui associati. **Elvira II** è un RPG decente, rovinato da un'esagerata quantità di caricamenti e cambi di dischi - in alcuni casi il caricamento dura di più dell'azione - ma con un'infinità di mostri, buoni sistemi di combattimento e di magia e un'immenso paesaggio da esplorare. Ha tutto quel che serve per farti divertire. Devi solo avere pazienza... ●



LA BOTTEGA DEL CHIP

In questa rubrica intendiamo pubblicare tutti quegli annunci che i nostri lettori ci manderanno per scambiarsi programmi o hardware gratis o a pagamento. Special Playgames ovviamente non risponde della veridicità di quanto affermato da chi ci scrive e invita tutti i lettori a utilizzare per le proprie inserzioni il tagliando che pubblichiamo nella rivista.

- VENDO tutte le novità per Commodore 64 (su nastro e su disco) e per Amiga. Prezzi convenienti - Vendo anche riviste come Zap/ The game machine/Commodore gazette ecc. ecc. Richiedi lista gratis a: Cottogni Gianni - Via Strambino, 23 - 10010 - Carrone (To) - 0125/712311 - Età 21

- VENDO alt! La società Forrester vi offre i migliori giochi per il CBM 64 su nastro, vendo double Dragon I e II, Dragon Ninja, The New Zeland Story, Donkey Kong, Popaye, Altered Reast Wonder Boy II, Turrican I e II, Indiana Jones III e tanti altri a prezzi imbattibili dalle L. 500 alle L. 4.000. Per informazioni telefonare (ore pasti) - Rospo Giuseppe - Via parco Casale - 74018 - Palagianello (Ta) - 099/844688 - Età 15

- VENDO Hei ragazzi bloy svende più di 2000 games per il C-64 e 128 solo su nastro. Le spese di spedizione sono a vostro carico + la M.C. vergine! Ecco un misero esempio dei miei giochi: <<Turrican - Creatures - Deliverance - Super Monaco G. P. - Warmup - Migthy Bomb Jack - il programma nuovo "Saracen Paint" - Warlock - Microprosesoccer - Subbuteo - Shinobi - Basoccer - Passing Shot - Cluedo - S.E.U.C.K. - Ninja 2 - Giana Sisters - Bubble Bobble - IKT - ecc. - Roberto Talotta - Via Schipani, 21 - 88100 - CATANZARO - Età 16 e mezzo.

- VENDO - migliaia - di - giochi - su - cassette - per - il - vostro - CBM 64 - come: Golden Axe - Double Dragon - Super Wonder Boy 1-2 - Beyond the Ice Palace - Renegade III - Demonstalkers - Pacland - Pacman - Zombies - Grean Beret - Microprose Soccer - Out Run - Bouble Bouble - e - tantissimi altri - Francesco Barisciano - Via Santa Caterina da Siena, 16 - 75100 - Matera (MT) - 0835/382344 - Età 13.

- VENDO Attenzione a questo annuncio riservato agli amanti dell'Amiga! Vendo a prezzi da favola (quale favola, fate voi) e a L. 1700 cioè compreso disco e gioco, tantissimi e nuovissimi giochi per Amiga, con arrivi mensili. Inoltre vi fornirò una video lista su disco in cui potrete vedere le schermate dei giochi per sceglierli meglio. Contattatemi e di certo non ve ne pentirete! - Riccardo Stella - Via Falautano, 16 - 94100 - Enna - 0935/500982.

- VENDO al grandioso prezzo di lire 1500 fantastici giochi per 64. Completate la vostra softeca. Offerte grandiose sia su disco che cassetta. Si effettuano programmi personalizzati, corsi di informatica e di elettronica. Non perdete queste occasioni. Per ogni L. 25.000 di acquisto spese postali a mio carico. Telefonare dalle 16,00 alle 19,00 tranne il sabato e la domenica - Marilena Gentile - P.za Padre Pio Palcac. - 71100 - Foggia - 0881/631314 - Età 16.

- CERCO - cassetta che - trasforma Commodore 64 in - Spectrum 48K a - prezzo modico - telefonare - ore - pasti - Zacchino Candido - Via Scillato, 47 - 90135 - Palermo - 091/400277 - Età 16.

- COMPRO adattatore di espansioni ZX-81 sul ZX-Spectrum 48K. Per accordi telefonare allo 085/4710008 dalle ore 13,30 alle ore 18,00 oppure dalle 21,30 alle 23,00. Pagamento con assegno al postino. Annuncio sempre valido - Luigi Marcantonio - Via Milite Ignoto, 25 - 65123 - Pescara - 085/4710008 - Età 23.

- VENDO Hai un Commodore 64 o 128? Ti vuoi divertire? Allora hai trovato ciò che fa per te, abbiamo più di 5000 programmi con arrivi mensili, ultime novità 30/6/1991. Telefonatemi e non ve ne pentirete, vendo giochi a L. 1000 cad., non scrivo esempi perchè risulterebbe troppo lungo - VENDO (in ottimissimo stato) Commodore 128 tastiera + copri tastiera + registratore (nuovissimo) + video monocromatico a fosfori verdi 14 pollici + cavetti + mobile porta computers + 100 giochi tra cui: Dragon's Lair, Dick Trecy, Double Dragon I e II, e tantissimi altri. Tutto completo a L. 599.990 (è un super affare). Annuncio sempre valido. Telefonatemi tutti i giovedì dalle 14.30 alle 16.30 chiedendo di NICOLAY, allo 099/625384. Nicolay Capurso - Via per Matera km 1 - 74013 - Ginosa (TA) - 099/625384 - Età 14.

- CERCO cassetta o cartuccia che trasforma il CBM 64 in Spectrum 48K e quindi fa caricare tutti i giochi dall'uno all'altro. Per informazioni: Ortolano Salvatore - Via G. Grisanti, 80 - 90020 - Aliminusa - Telefono 091/8997109 - Età 15.

- COMPRO giochi - da L. 500 a L. 1000 - Tra questi giochi cerco: Dragon Ninja - Golden Axe - Shinobi - Rambo - The Last Ninja 3 - Zombie 2 - Protennis Tour - Dragons Lair - Ninja Massacre - Ninja Warior - Ninja - Remix - solo su cassetta per CBM - 64 - telefonate ore pasti. Spediteci liste giochi - annuncio sempre valido - ciao a presto - Lolli Stefano - Via Arringo, 193 - 03010 - Piglio (FR) - 0775/502446 - Età 15.

- VENDO CBM 64 in buono stato, con: 2 Joystick; registratore; tastiera e con più di 100 giochi. Alcuni giochi sono: Golden Axe; Double Dragon II; Turrican; Power Drift; Ghosbusters II; Barbarian; Bubble Bobble; Dragon's Lair I, II; ecc. Tutto a lire 350.000 - 300.000. Telefonare ore 15.00 - Di Natale Leonardo - Via Gian Batista Vico, 4 - 20123 - Milano - 02/4818101 - Età 16.

- VENDO i migliori giochi per il CBM 64 e 128 a sole L. 500: ad esempio: Duck Tales, Raimbow Island, Italy 90, Formula 1 manager, Tennis manager, Predator, Ches. H.Q. e tanti altri (in disco). Invece in cassetta vendo i seguenti giochi: Predator 2, Robocop I e II, Golden Axe, Creatures, Superman, Spiderman, Coppa Uefa, Last Ninja I, II e III, G.P. Monaco, Tetris, Batman, Ghostbuster, The Duel, Rocky, Black Tiger, Bruce Lee, Zombi, Salamander, Ghost Ghost, Tine Soldier, R - Type, Microsoccer, Int. Soccer, 500cc Notomanager, Alterea Best, Myth, Tuskur, Ninja Spirit, Superwonderboy, Bouble Bouble Turtles, Tusker, Dinamite Dux, Stunt Car Rale, Zombi II, Platoon, Bruce Lee e tanti altri giochi - Massi Alessandro - Via Carso, 6 - 51031 - Agliana (Pistoia) - 0574/719841 - Età 17

- VENDO - hai un commodore 64 o 128? Ti vuoi divertire? Allora hai trovato ciò che fa per te. Abbiamo più di 5000 programmi con arrivi mensili. Telefonatemi vendo i programmi a l. 1000 cad., non scrivo esempi perchè sarebbe troppo lungo. Telefonatemi tutti i giovedi' dalle 14.00 alle 16.00 (annuncio sempre valido) chiedete di Nicolay . - Nicolay Capurso - Via per Matera km1 - 74013 - Ginosa (TA) - Tel. 099/625384 - Età 16.

- VENDO fantastici giochi su nastro per CBM 64 prezzi varianti da L. 3000 a L. 10000. A proposito ho un affare davvero incredibile vendo monitor ha fosfori verdi della Fhonola a L. 200.000, con in omaggio due cassette giochi (prezzo anche trattabile). Telefonare ore pasti grazie - Vitagliano Marco - Via del Fringuello, 16/ A - 00169 - Roma - 2674760 - Età 20.

- VENDO - Volete avere quello che gli altri non vi danno? Volete spendere poco e avere grandi giochi? Volete avere le ultimissime novità in tempo reale? Volete essere sicuri della qualità dei vostri giochi? Se volete tutto questo telefonate allo 071/7921843 e chiedete di Gabriele, solo qui scoprirai il vero mondo di amiga. - Gabriele Stefanini - Via Piemonte, 26 - 60019 - Senigallia (AN) - 071/7921843 - Età 22.

- VENDO - attenzione! Avete CBM 64 e avete pochi giochi? Allora è il vostro giorno fortunato. Infatti io vendo a prezzi stracciati più di 500 giochi. Alcuni nomi come Altered Beast, Dragon Breed, Ferrari F. 1, Kick off 1 e 2 e tanti altri. Chiedete subito la lista delle cassette a questo indirizzo: Dilonardo Paolo - Via Giovanni XXIII, 5 - 15033 - Casale Monferrato.

● VENDO strabilianti giochi per C 64 su cassetta come: Formula 1, Off Shore, Rally di Montecarlo, Olimpiadi invernali, Pandora Refiner Combat School, Motomondiale, L'evasione, Rigori, The wall, Basket master, Karatè chomp, Cobra, Kong e moltissimi altri da L. 1000 a L. 4000, una vera occasione! Cosa aspettate a scrivermi! O telefonarmi allo 0575/354281 ore pasti. Acquisto minimo tre giochi. Pagamento mediante contrassegno invio liste gratis con relativi prezzi - Marzocchi Leonardo - Via Pietro Lorenzetti, 8 - 52100 - Arezzo - 354281 - Età 16.

● VENDO per CBM 64 : Double dragon I - II, Rastan, Ghostbuster, Batman, Wonder boy 1-2, Great Escape, Renegade 2, Mith, Winter, Olimpyadi 88, Street Fighter, Altered, Beast, Micro Soccer, Kick-off 1-2, Bionic, Commando, Football, Manager 1-2, Donald, Duck, Olimpiad, Challenge, Summer, Olimpiadi, Pacland, Buggy-boy, Pierino, Coppa Italia, Mondial, The draw (gazza), Goal, (ed altri giochi stupendi) richiedete la lista! - Antonio Ludovisi - Via Cesare Battisti - Sonnino (LT) - 04010 - 0773/ 93457 - Età 16.

● VENDO cassetta per Spectrum a L. 15.000 i cui giochi sono: Double Dragon, Bobble Bubble, Indiana Jones, Scooby Doo, Ninja USA, Baseball, Greemlins, Decathlon, Grafic, Enduro. Inoltre vendo altri giochi splendidi come: Pitfall 2, Match Day, Match Point, Agenda, 007 e molti altri. Vendo anche numeri di Special Playgames - Program e Load'n' Run - Matteo Biasetto - Via Vic Monteortone - 35033 - Praglia di Teolo (PD) - Tel. 049/ 9901592 - Età 14.

● COMPRO video gioco Turrican II per Coomodore 64 in cassetta Turrican II lo compro a L. 10.000 max. Cerco anche Turbo Outrun, Super Wonderboy, Thunder Blade e Batman. Tutte queste cassette a L. 6.000 l'uno. Poi sarei interessato anche a Ghostbuster sempre in cassetta a L. 10.000 max. - Baroni Maurizio - Via Benaco, 4 - 46043 - Castiglione Stiviere - Tel. 0376/ 632346 - Età 14.

● COMPRO Attenzione! Special Program dal n° 1 al n° 12 compreso (anni 1984 - 85). Importante! sono interessato, in quanto collezionista, esclusivamente ai fascicoletti allegati ai suddetti numeri. Chi fosse in possesso di tali riviste non perda tempo (tratto bene) e telefoni immediatamente (annuncio valido solo per la zona di Roma) - Telefonare ore pasti. - Francesco Piccardo - Via Casella 37 - 00199 - Roma - Tel. 06/8610438 - Età 20.

● VENDO per CMB 64 disco e nastro ultime novità a prezzi irrisori. Giochi e straordinari copiatori, possiedo tutto di tutto. Chiedi subito la lista gratis telefonando - Annuncio sempre valido - Buizza Ivano - Via Casaglia, 23 - 25039 - Travagliato (Bergamo) - Tel. 030/661774.

●

VENDO. Non andare avanti, se vuoi comprare giochi stupendi. Corri al telefono e fai il mio numero, non ne rimarrai di certo scontento. Alcuni esempi: calcio, calcio e ancora calcio, Batman, The Wall, Bighigam Place, The New Zeland Story II, Rocky I e II, Pistop I, II, III, IV e V, The Last Ninja, Gods, Ghostbuster, Beach Volley, Bushido, Shinoby, The Brufeles Story II e III. Puoi anche scrivermi e telefonarmi a tutte le ore. - Marchesano Stefano - Via San Carlo, 115/C - 40059 - Medicina (BO) - Tel. 051/852275 - Età 14.

●

CERCO e compro, della serie War Games, i numeri dal 19 al 29. Con rivista d'istruzioni. Telefonare ore pasti oppure scrivere - Meriaidi Stefano - Corso Saracco, 13 - 15076 - Ovada (AL) - Tel. 0143/81221 - Età 27

● VENDO a prezzi favolosi a sole L. 500 giochi per CBM 64, come ad esempio The Duel, Rocky, Dragon's Lair 1-2, Dinamite Dux, Ghostbuster 1-2, Last Ninja 1-2-3, Microprosesoccer, E.H.Int. Soccer, After Bourner, Shadow Warrior, Mario Bross, Batman, Capitan Blood. Chi prende 20 giochi ne regaliamo 4 - Massi Dino - Via Carso, 6 - 51031 - Agliana (PT) - Tel. 0574/719841 - Età 14.

● CERCO disperatamente il programma che permette di utilizzare i giochi dello Spectrum 48K sul CBM 64. Massima serietà; a prezzo ragionevole. Vendo anche cassette nuovissime a prezzi stracciati per Commodore 64 CBM e Spectrum 48K. - Davide Pappalardo - Via XXV Aprile, Lotto 1 - 96013 - Carlentini - Tel. 095/ 902472 - Età 13.

● VENDO giochi per 64 sia su cassetta che disco ad un prezzo di L. 1000 su c. e L. 2000 su d. Volete elencati alcuni titoli? Eccoli: Super Wonderboy, Rainbow Island, The New Zelandy Story, Double Dragon I e II, Dick Tracy, Super Off-Road, Super Sprint, Leader B. Golf, Adidas Championship Football, Hiper Sports, Giana Sinisters, Wonder Boy, Green Beret, Bubble Bobble, World Cup '90, Sistema Totocalcio, il programma che trasforma il C 64 in Spectrum e qualunque altro gioco richiedete, telefonatemi o scrivete - Martello Salvatore - Via Salvo D'Aquisto, 29 - 98030 - S. Domenica Vittoria (ME) - Tel. 095/ 925122 - Età 14.

● VENDO giochi per CBM 64 pubblicati su cassette vergini alcuni molto belli tipo Platoon, Renegade, Space Pilot ecc... Ne possiedo più di 1500 e il loro prezzo varia da L. 200 per i giochi non molto belli a Lire 1000 al massimo per i più belli. Tutti

Tagliando da compilare e spedire in busta alla redazione di NEW SPECIAL PLAYGAME$ presso SIPE s.r.l., Via Ausonio 26, 20123 Milano

VENDO | **COMPRO** | **CERCO** | **TROVO**

(cancellare i settori che non interessano)

NEW SPECIAL PLAYGAMES N. 50

SCRIVERE IN STAMPATELLO

NOME_____ INDIRIZZO_____

CAP_____ CITTA'_____ TEL._____ ETA'_____

EGAL YGAMES

20 GIOCHI

SPECTRUM 48K

FAST LOADING "BITURBO"

questi giochi saranno registrati dalla A.H.T. la nuova ventintrè di giochi su richiesta - Tel. Alessio - Via Martin... 47/9 - 17038 - Villanova (SV) - Tel. 0182/582694

● VENDO C64 (tipo nuovo) + registratore + 150 giochi + tutti i fili di collegamento + imballaggio, tutto nuovissimo (1 anno). Tutto a sole L. 500.000. Telefonatemi ore pasti - Giacomelli Daniele - Via San Valentino della Collina, 51/B - 06030 - Marsciano (PG) - Tel. 075/878418 - Elli 17.

● VENDO Stavendo più di 2000 games per il C-64 o per il 128, ecco qualche esempio: Super Monaco G.P., Predator 2, Super Wonderboy, Power Drift, Warmup, Creatures, Turrican, Team Tetris, Heatseeker, Mighty Bombjack, Lupo Alberto, Warlock T.A., Microprosesoccer, I.S.S. Bubble Bobble, Shinobi, Phobia, Scorpius, Golden Axe, The Last Ninja 2, Bushido, Stunt Car, Racer, Pick'n'pils, Supermarcy, Extreme, OP. Thunderbolt, Il nuovo programma Stara Gmpaint e moltissimi altri... Roberto Telotte - Via Schipani, 21 - 88100 Catanzaro - Elà 17

● NOVITÀ C.M.C. Simolud software originale per Spectrum 128+2 e 128+3 Ol (Rom 1&3&E&M) e 288 - Novità game Sokoria GP606 con accessori L. 130.000 - Novità menali software protessionale per ZX e QL. Telefonate subito! Chiedete di Matteo - CMC Simolud - Via G. Rossini, 18 - 24030 Pesezzo (BG) - Tel. 035/4608?7

● CERCO i seguenti giochi per Commodore 64 (cassetta): Golden Axe, Mario Bros 1-2-3, Indiana Jones, Bubble Bubble - Fagli Ernesto (Loc. Villano 208/a) - 52040 Arezzo - Tel. 0575/378448 - età 11

● CERCO disperatamente il mitico programma per lo Spectrum 48K che ta caricare i giochi del Commodore 64, cioè la masama serietà, non ci devono essere errori di nastro e la cassetta deve essere caricabile sul modello di Computer ZX Spectrum 48K o sul ZX Spectrum 128 K + 2A - Annuncio sempre valido, telefonate di sera verso le 19 per altri particolari - 38074 Ceniga di Dro (TN) - Tel. 0464/504125 - Elà 14

● COMPRO i seguenti giochi solo su cassetta anche non originali: Super Mario Bros. 1,2, Mario Bross 1,2,3, pago L. 10.000 l'uno - modo di spedizione e pagamento lo lascio decidere a voi - Dimenticavo che gli Commodore 64 - Dilluvia Andrea - Via Gallura, 9 - 09016 Iglesias (Cagliari) - Tel. 0781 - 32909 - Elà 31

● VENDO Hai un Commodore 64 o 128? Ti manca no giochi e programmi? Ti vuoi divertire? Allora telefonami tra circa 3000 programmi e li vendo a lire 2000 tratabilissimi - Ho anvi settimanali anche dall'America non scrivo esempi perche sarebbe troppo lungo,ho tutti i giochi avete capito? Telefonate, telefonate, al "club the Big Games" a tutte le ore chiedete di Piero - Casa De Tommaso - Sarete Super eccitatissimi (Disco e cassetta) - De Tommaso Piero - Via Lumumba, 9 - 74013 Ginosa (TA) - Telefono 099/8295?8 - Elà 17

● VENDO strabilianti giochi per C 64 su cassetta come: Formula 1, Off Shore, Rally di Montecarlo, Olimpiadi invernali, Pandora Refiner Combat School, Motomondiale, L'evasione, Rigori, The wall, Basket master, Karatè chomp, Cobra, Kong e moltissimi altri da L. 1000 a L. 4000, una vera occasione! Cosa aspettate a scrivermi! O telefonarmi allo 0575/354281 ore pasti. Acquisto minimo tre giochi. Pagamento mediante contrassegno invio liste gratis con relativi prezzi - Marzocchi Leonardo - Via Pietro Lorenzetti, 8 - 52100 - Arezzo - 354281 - Età 16.

● VENDO per CBM 64 : Double dragon I - II, Rastan, Ghostbuster, Batman, Wonder boy 1-2, Great Escape, Renegade 2, Mith, Winter, Olimpyadi 88, Street Fighter, Altered, Beast, Micro Soccer, Kick-off 1-2, Bionic, Commando, Football, Manager 1-2, Donald, Duck, Olimpiad, Challenge, Summer, Olimpiadi, Pacland, Buggy-boy, Pierino, Coppa Italia, Mondial, The draw (gazza), Goal, (ed altri giochi stupendi) richiedete la lista! - Antonio Ludovisi - Via Cesare Battisti - Sonnino (LT) - 04010 - 0773/ 93457 - Età 16.

● VENDO cassetta per Spectrum a L. 15.000 i cui giochi sono: Double Dragon, Bobble Bubble, Indiana Jones, Scooby Doo, Ninja USA, Baseball, Greemlins, Decathlon, Grafic, Enduro. Inoltre vendo altri giochi splendidi come: Pitfall 2, Match Day, Match Point, Agenda, 007 e molti altri. Vendo anche numeri di Special Playgames - Program e Load'n' Run - Matteo Biasetto - Via Vic Monteortone - 35033 - Praglia di Teolo (PD) - Tel. 049/ 9901592 - Età 14.

● COMPRO video gioco Turrican II per Coomodore 64 in cassetta Turrican II lo compro a L. 10.000 max. Cerco anche Turbo Outrun, Super Wonderboy, Thunder Blade e Batman. Tutte queste cassette a L. 6.000 l'uno. Poi sarei interessato anche a Ghostbuster sempre in cassetta a L. 10.000 max. - Baroni Maurizio - Via Benaco, 4 - 46043 - Castiglione Stiviere - Tel. 0376/ 632346 - Età 14.

● COMPRO Attenzione! Special Program dal n° 1 al n° 12 compreso (anni 1984 - 85). Importante! sono interessato, in quanto collezionista, esclusivamente ai fascicoletti allegati ai suddetti numeri. Chi fosse in possesso di tali riviste non perda tempo (tratto bene) e telefoni immediatamente (annuncio valido solo per la zona di Roma) - Telefonare ore pasti. - Francesco Piccardo - Via Casella 37 - 00199 - Roma - Tel. 06/8610438 - Età 20.

● VENDO per CMB 64 disco e nastro ultime novità a prezzi irrisori. Giochi e straordinari copiatori, possiedo tutto di tutto. Chiedi subito la lista gratis telefonando - Annuncio sempre valido - Buizza Ivano - Via Casaglia, 23 - 25039 - Travagliato (Bergamo) - Tel. 030/661774.

●

VENDO. Non andare avanti, se vuoi comprare giochi stupendi. Corri al telefono e fai il mio numero, non ne rimarrai di certo scontento. Alcuni esempi: calcio, calcio e ancora calcio, Batman, The Wall, Bighigam Place, The New Zeland Story II, Rocky I e II, Pistop I, II, III, IV e V, The Last Ninja, Gods, Ghostbuster, Beach Volley, Bushido, Shinoby, The Brufeles Story II e III. Puoi anche scrivermi e telefonarmi a tutte le ore. - Marchesano Stefano - Via San Carlo, 115/C - 40059 - Medicina (BO) - Tel. 051/852275 - Età 14.

●

CERCO e compro, della serie War Games, i numeri dal 19 al 29. Con rivista d'istruzioni. Telefonare ore pasti oppure scrivere - Merialdi Stefano - Corso Saracco, 13 - 15076 - Ovada (AL) - Tel. 0143/81221 - Età 27

Tagliando da compilare e spedire in busta all
di NEW SPECIAL PLAYGAME$
presso SIPE s.r.l., Via Ausonio 26, 20123

VENDO **COMPRO**
(cancellare i settori che non interessano)
CERCO **TROVO**

NEW SPECIAL PLA

SCRIVERE IN ST

NOME_____ INDIRIZZO_____

CAP_____ CITTA'_____ TEL._____

RITAGLIA LUNGO IL BORDO SEGNATO IN NERO E PIEGA SEGUENDO IL TRATTEGGIO INDICATO

PERSONALIZZA LA TUA CASSETTA SCRIVENDO IL TUO NOME